

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Dalam (Vebrynda, 2017) Roger Fidler menjelaskan bahwa kemajuan media komunikasi kini sedang menghadapi sebuah transformasi atau mediamorfosis, perubahan tersebut mempunyai tiga konsep utama dalam proses pembelajaran yaitu koevolusi, konvergensi dan kompleksitas. Konvergensi adalah ketika tidak ada lagi perbedaan antara jenis media A dengan jenis yang lainnya. Konvergensi juga disebutkan sebagai saat ketika batas-batas antara media itu hilang. Pada jurnal (Vebrynda, 2017) Roger Fidler juga mengatakan terdapat tiga wilayah dalam konvergensi media. Pertama, wilayah interpersonal yang menjelaskan bahwa ketika teknologi komunikasi berperantara dengan komputer akan menjadi lebih kuat, lebih esensial, menyeluruh dan sistematis. Seperti aplikasi-aplikasi komputer yaitu; pemroses kata, spreadsheet, telekomunikasi dan alat editing audio/visual yang akan sangat terpadu.

Pada (Arifin, 2012) menurut Rossengren (dalam Kriyantono, 2006, h. 206; Katz, Blumler, dan Gurevitch, 1974, h. 516) mengatakan bahwa terjangan media bisa di proses sebagai pengumpulan waktu yang dipakai untuk menentukan sebagian tipe media dalam menggunakan isi media, lalu dapat diperhatikan hubungan antara individu yang mengkonsumsi media beserta isi pesan media yang dikonsumsi atau melalui media secara keseluruhan. Kebiasaan para audiens berdasarkan media yang dianggap dapat memenuhi keinginannya.

Perkembangan teknologi pada saat ini berdampak kepada kemajuan untuk menyokong komunikasi. Melalui teknologi, penyampaian informasi menjadi lebih mudah diakses serta efektif dan aktual. Pengaruh dari perkembangan era tersebut ialah masyarakat khususnya generasi millennial telah dikelilingi oleh berbagai konten yang mengandung informasi. Penyampaian informasi yang aktual dapat dilakukan

dengan cara efisien melalui media online. Adanya konvergensi media cetak ke media online diharapkan mampu menambah cakupan wawasan masyarakat dalam mencari, memberi dan menerima sebuah informasi.

Menurut (Nurfadila, 2017) media online merupakan produk dari jurnanisme online atau disebut juga *cyber journalism*. Hal ini diartikan sebagai faktor atau peristiwa yang dihasilkan dan dipublikasikan menggunakan Internet. Sehubungan dengan riset media atau komunikasi media online itu juga termasuk sebuah terobosan baru atau new media. Dengan begitu Dioramalang.com hadir di tengah masyarakat sebagai portal media online yang berperan sebagai sarana edukasi dan entertainment dengan membawa tema besar sejarah, tradisi dan budaya Malang agar lebih dikenal oleh masyarakat luas. Penyampaian informasi tersebut disajikan secara online melalui website untuk kemudahan dalam mengakses kapanpun dan dimanapun.

Seiring berjalannya waktu, alat untuk menyampaikan informasi juga sudah mulai berkembang. Hal ini berawal ketika Johannes Gutenberg menemukan sebuah mesin cetak pertama kali di tahun 1455, mesin cetak menjadi pelopor dalam publikasi surat kabar dan majalah kertas hingga menjelma menjadi tampilan online. Tentunya setelah memasuki tahap ini, para pengusaha media informasi dan komunikasi berlomba untuk berpindah melalui media cetak menuju media online guna mengikuti permintaan pasar. Apalagi masyarakat di era saat ini lebih ketergantungan dengan internet dan lebih suka mencari sebuah informasi yang cepat dan mudah diakses.

Dibandingkan dengan media *online* lain yang hanya menyajikan berita tentang Kota Malang secara keseluruhan, ciri khas yang membedakan Dioramalang.com yaitu lebih memfokuskan pada nilai-nilai yang belakangan banyak dilupakan oleh masyarakat terutama generasi muda yakni tradisi, budaya dan sejarah Malang. Dalam portal media online kami dibagi beberapa rubrik agar memudahkan pembaca untuk memilih, rubriknya diantaranya yaitu Bumi Arema, Anyaran, Uklam-Uklam, Crito

Ngalam, Safari Budaya, Tutar, Potret, dan Liputan Khusus. Portal media kami juga memiliki rubrik yang menjadi andalan yaitu Bumi Arema.

Kelompok kami memilih rubrik Bumi Arema sebagai konten andalan karena bertujuan untuk mengenalkan Malang secara lebih dalam, mengingat Malang memiliki potensi pengunjung yang banyak. Berangkat dari banyaknya sejarah, budaya, dan tradisi Malang yang belum banyak masyarakat ketahui, kami ingin memperkenalkan Malang melalui rubrik tersebut. Dioramalang juga memiliki tagline “Budidaya Berbudaya”. Dengan harapan portal berita online kami nantinya menjadi rujukan para pembaca/masyarakat agar lebih berkeinginan untuk melestarikan kembali sebuah Budaya. Karena bagaimanapun kekuatan sebuah budaya ditentukan dari budidayanya.

Portal media *online* Dioramalang.com sendiri dikelola oleh lima anggota yang menjadi satu tim redaksi. Hal tersebut ditujukan untuk meningkatkan efisiensi kerja agar dapat membagi tugas dan menghemat waktu. Pada tim redaksi Dioramalang.com terdapat beberapa kedudukan diantaranya yaitu pemimpin redaksi, editor, reporter, desain grafis dan sosial media kreator. Meskipun memiliki kedudukan yang berbeda para anggota tetap memiliki tanggung jawab untuk menjadi reporter dan penulis.

Dalam proses penyajian berita pada *website* Dioramalang.com, mereka juga memanfaatkan media sosial seperti *Whatsapp*, *Instagram*, dan *Twitter*. Hal itu ditujukan guna menginformasikan kepada pembaca mengenai berita terbaru yang telah tayang ataupun seputar informasi lainnya. Maka dari itu saya sebagai Desain Grafis Dioramalang.com berusaha membuat sebuah desain yang bagus & *simple* agar menarik minat *audiens* untuk berkunjung dan membaca portal media tersebut.

Pada media *online* Dioramalang.com, penulis disini sebagai desain grafis yang memiliki tugas untuk membuat desain atau template dari *website* untuk

selanjutnya di *upload* ke media sosial. Selain template berita, penulis juga membuat desain ucapan pada hari-hari besar atau peringatan tertentu.

Tujuan dari laporan ini disusun ialah menjawab bagaimana peran desain grafis dalam membuat template pada portal media *online* Dioramalang.com agar menarik minat pembaca.

1.2 Rumusan Masalah

Laporan ini hendak menjawab rumusan masalah yaitu bagaimana peran desain grafis dalam memperkenalkan kebudayaan, sejarah, & tradisi di portal berita *online* Dioramalang.com.

1.3 Tujuan Laporan Akhir

Tujuan dari laporan akhir ini ialah untuk mengetahui cara memperkenalkan tradisi, sejarah dan budaya Malang di era digital (*modern*) saat ini. Pembuatan tugas akhir ini bertujuan sebagai sarana edukasi dan *entertainment* dengan mengangkat kembali tradisi, sejarah, dan budaya Malang agar lebih diketahui oleh masyarakat umum atau tidak dilupakan. Penyajian berita ditampilkan secara *online* melalui *website* supaya mudah diakses kapan saja.

1.4 Manfaat Laporan Akhir

Manfaat pembuatan laporan akhir ini yaitu untuk mengetahui peran portal media *online* dalam memperkenalkan suatu Kebudayaan, Sejarah, & Tradisi di Malang Raya, diantaranya :

- a.) Praktis
 - Hasil laporan akhir tersebut diharapkan bisa menambah wawasan penulis terkait berbagai macam keragaman yang ada di Malang Raya.

b.) Teoritis

- Hasil laporan akhir tersebut diharapkan bisa memberikan masukan dalam upaya menjaga atau melestarikan sejarah, budaya, & tradisi khususnya yang berada di Malang.

